



CONTROLS

Press SPACE to move to a highlighted Option, and ENTER to Select on all the menu screens.

ACTION	KEYBOARD	JOYSTICK
MOVE UP	Q	UP
MOVE DOWN	A	DOWN
MOVE LEFT	O	LEFT
MOVE RIGHT	P	RIGHT
THROW DART	SPACE	FIRE

Press left arrow¹ to QUIT

Watch the angle the hand is TILTED back when you throw, as this makes a BIG difference!

100

Take 3 throws each, and reduce your score from 100 to 0 before the other player. The scoreboard will INDICATE the score left to finish, and also the TIME left for each shot. If you take too long your HAND drops automatically! You must HIDE on a DOUBLE OR INNER WALL, and will go BUST if you get less than 0 score (the 3 shots are discounted and you start again from your previous score).

ROUND THE CLOCK

Each player takes 3 throws each, and must get 20, 19, 18 etc... in the right order and

throwing a 1. You must then throw DOUBLE TWENTY to finish.

PRACTICE

Select any opponent for a friendly practice game.

TOURNAMENT

Select your 1st round opponent for the best of three games, and then work your way up to the FINAL, in a knockout competition!

CONTROLLI

Premere il tasto Spazio per sparare una freccia selezionata e premere l'ENTER per selezionare la voce di menu desiderata.

AZIONE	TASTIERA	JOYSTICK
MUOVI SU	Q	SU
MUOVI GIU	A	GIU
MUOVI SINISTRA	O	SINISTRA
MUOVI DESTRA	P	DESTRA
LANCIA FRECCIA	BARRA	MUOCO
Premere il tasto & tenere 1" per FINALE		

È un attenzione all'angolo di INCLINAZIONE della mano al momento del tiro, perché

questo fa una GRANDE differenza!

100

Per ora non è possibile vincere se il tuo punteggio da 100 è 0 prima dell'ultima gara. È possibile indicarti il punteggio restante e il TEMPO rimasto per ogni gara. Se ci mette troppo a finire, le tue MANO dovrà per forza uscire. Chi è il vostro avversario? Devi TERMINARE con un DOPPIO CENTRO oppure un SAILLOTTO + VAI FALLITO se ha meno di 0, se non vengono cancellati i risultati dei punteggi precedenti!

LA LANCETTA

Ogni giocatore ha tre turni a dare schiaccere 20, 19, 18 ecc. in sequenza fino ad arrivare a 1. A questo punto, devi tirare un DOPPIO VENTI per finire!

PRATICA

Scopri quale angolo spianato per fare un po' di punti sia ottimo.

CAMPIONATO

Scopri di che oppositore hai prima tirato per la tua migliore partita e per continuare fino alla FINALISSIMA in una gara senza regole!

HELP LINES

If you can't get any further in any of these games and would like us to give hints & tips on how to solve all the puzzles just phone the numbers below. Please don't phone unless you are really stuck and make sure you get permission from the person who pays the phone bill first!

SPECTRUM, AMSTRAD, C64

DIZZY	0998 555 091
TREASURE ISLAND DIZZY	0998 555 091
FANTASY WORLD DIZZY	0998 555 070
LITTLE PUFF	0998 555 094
ROCKSTAR	0998 555 090
MAGICLAND DIZZY	0998 555 094

ATARI ST AND AMIGA

TREASURE ISLAND DIZZY	0998 555 092
LITTLE PUFF	0998 555 095
ROCKSTAR	0998 555 090

Call cost 15p per minute during off-peak time and 45p per minute at all other times.
© GREAT (BUTAIN) LTD.



CREDITS

Coding	Ash & Dave
Game Design	Big Red Software
Graphics	Chris Graham
Music	Steve Barnes
Project Director	David Leigh-Galloway
Production	Steve Rogers & Chris Strong

The program, including music, graphics, sound and artwork are the copyright of GreatSoftware between 1987 and 1991 and may be copied, stored or reproduced in any form or by any means, based on and without the express permission of GreatSoftware.

Software File Ltd.

Made in England

Published by Spectrum Ltd.

PC Disk & Laserdisc for Amiga © 1991 G.S.